

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari IGD terhadap keterampilan sosial pada remaja yang bermain online games di Kota Bandung. Dalam penelitian ini menggunakan teori Internet Gaming Disorder (Lemmens, 2009) dan teori Keterampilan Sosial (Riggio, 1989). Subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 12-18 tahun yang dalam 6 bulan terakhir bermain online games setidaknya selama 14 jam / minggu dan tinggal di Kota Bandung.

Subjek penelitian berjumlah 21 remaja yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Penelitian ini menggunakan metode analisa regresi berganda dengan teknik pengambilan data berupa kuesioner IGD sejumlah 12 aitem dengan skor validitas berkisar 0.362 – 0.774 serta reliabilitas sebesar 0.843 dan kuesioner Keterampilan Sosial sejumlah 27 aitem dengan skor validitas antara 0.310 – 0.776 serta reliabilitas sebesar 0.692.

Berdasarkan pengolahan data secara statistik, didapatkan hasil bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari IGD terhadap keterampilan sosial remaja yang bermain online games di Kota Bandung ($p=0.597$, $p > 0.05$).

Simpulan yang diperoleh adalah tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari skor IGD yang diperoleh remaja terhadap keterampilan sosialnya. Saran yang dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya adalah dengan melakukan penelitian pada sampel dengan jumlah yang lebih besar, sehingga dapat menggambarkan pengaruh IGD terhadap keterampilan sosial.

Kata kunci: internet gaming disorder, keterampilan sosial, remaja yang bermain online games di Kota Bandung, online games.

Abstract

The intend of this research was to find out the effect of IGD towards the social skills on teenagers who played online games in Bandung. The theories that were used in this research are the theory of Internet Gaming Disorder (Lemmens, 2009) and the theory of Social Skills (Riggio, 1989). The subjects in this research were teenagers, aged between 12-18 years, and in the last 6 months played online games at least 14 hours a week and lived in Bandung.

Twenty-one teenagers that were chosen based on purposive sampling technique. This research used multiple regression analyse method, with the techniques of data retrieval was by give IGD questionnaire, consist of 12 items, with validity range between 0.362 – 0.774 as well as reliability scored 0.843, and social skills questionnaire, consist of 27 items, with validity range between 0.310 – 0.776 as well as reliability scored 0.692.

Based on statistically data processing, there was no significant effects of IGD towards the social skills in teenagers who played online games in Bandung ($p=0.597$, $p > 0.05$).

The conclusion of this research was there's no significant effects of IGD scored on teenagers towards their social skills. The suggestion that can be given for the next research was to do a research in a bigger sample, as the result will represent the effects of IGD toward social skills in teenagers.

Keywords: *internet gaming disorder, social skills, teenagers who played online games in Bandung, online games.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Maksud dan Tujuan.....	8
1.3.1. Maksud.....	8
1.3.2. Tujuan.....	8
1.4. Kegunaan Penelitian.....	8
1.4.1. Kegunaan Teoritis.....	8
1.4.2. Kegunaan Praktis.....	8
1.5. Kerangka Pemikiran.....	9
1.6. Asumsi Penelitian.....	21
1.7. Hipotesis Penelitian.....	21

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1.	<i>Internet Gaming Disorder</i>	22
	2.1.1. <i>Online Games</i>	22
	2.1.2. Faktor Motivasi Bermain <i>Online Games</i>	24
	2.1.3. Definisi <i>Internet Gaming Disorder</i>	25
2.2.	Keterampilan Sosial.....	28
	2.2.1. Pengertian Keterampilan Sosial.....	28
	2.2.2. Dimensi Keterampilan Sosial.....	29
	2.2.3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Keterampilan Sosial.....	31
2.3.	Remaja.....	32
	2.3.1. Pengertian Remaja.....	32
	2.3.2. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja.....	32
	2.3.3. Remaja dengan <i>Internet Gaming Disorder</i>	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1.	Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	35
3.2.	Prosedur Penelitian.....	35
3.3.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	35
	3.3.1. Variabel Penelitian.....	35
	3.3.2. Definisi Konseptual.....	36
	3.3.2.1. <i>Internet Gaming Disorder</i>	36
	3.3.2.2. Keterampilan Sosial.....	37
	3.3.3. Definisi Operasional.....	38
	3.3.3.1. <i>Internet Gaming Disorder</i>	38
	3.3.3.2. Keterampilan Sosial.....	39
3.4.	Alat Ukur.....	40

3.4.1. Alat Ukur <i>Internet Gaming Disorder</i>	40
3.4.1.1. Prosedur Pengisian.....	41
3.4.1.2. Sistem Penilaian <i>Internet Gaming Disorder</i>	41
3.4.2. Alat Ukur Keterampilan Sosial.....	43
3.4.2.1. Prosedur Pengisian.....	43
3.4.2.2. Sistem Penilaian Keterampilan Sosial.....	44
3.4.3. Data Sosiodemografis.....	45
3.4.4. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	45
3.4.4.1. Validitas Alat Ukur.....	45
3.4.4.2. Reliabilitas Alat Ukur.....	46
3.5. Populasi Sasaran dan Karakteristik Sampel.....	47
3.5.1. Populasi Sasaran.....	47
3.5.2. Karakteristik Sampel.....	48
3.5.3. Teknik Penarikan Sampel.....	48
3.6. Teknik Analisis Data.....	48
3.6.1. Uji Normalitas.....	48
3.6.2. Uji Linearitas.....	49
3.6.3. Uji Heteroskedastisitas.....	49
3.6.4. Uji Analisa Regresi Linear Berganda.....	50
3.7. Hipotesis Statistik.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Sampel Penelitian.....	52
4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	52
4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Pendidikan.....	52
4.1.3. Gambaran Responden Berdasarkan Jangka Waktu Bermain <i>Online Games</i>	53

4.2.	Hasil Penelitian.....	53
4.2.1.	Kriteria IGD.....	53
4.2.2.	Keterampilan Sosial.....	55
4.2.3.	Hasil Pengujian Prasyarat Analisis Data Utama.....	55
4.2.4.1.	Uji Normalitas.....	55
4.2.4.2.	Uji Multikolinearitas.....	56
4.2.4.3.	Uji Heteroskedasitas.....	57
4.2.4.	Uji Analisa Regresi Linear Berganda Pengaruh IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	58
4.2.5.	Uji Analisis Pengaruh Kriteria dari IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	58
4.3.	Pembahasan.....	61
4.4.	Diskusi.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Simpulan.....	69
5.2.	Saran.....	69
5.2.1.	Saran Ilmiah.....	69
5.2.2.	Saran Praktis.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
DAFTAR RUJUKAN.....		74
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Alat Ukur <i>Game Addiction Scale</i>	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Alat Ukur Keterampilan Sosial.....	43
Tabel 4.1 Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	52
Tabel 4.2 Gambaran Responden Berdasarkan Pendidikan.....	52
Tabel 4.3 Gambaran Responden Berdasarkan Jangka Waktu Bermain <i>Online Games</i>	53
Tabel 4.4 Hasil Penelitian <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Responden.....	53
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Mengenai Tingkat Keterampilan Sosial pada Responden.....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas.....	56
Tabel 4.8 Pengaruh IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	58
Tabel 4.9 Signifikansi IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	58
Tabel 4.10 Signifikansi Kriteria <i>Salience</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	59
Tabel 4.11 Signifikansi Kriteria <i>Tolerance</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	59
Tabel 4.12 Signifikansi Kriteria <i>Mood Modification</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	59
Tabel 4.13 Signifikansi Kriteria <i>Withdrawal</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	60
Tabel 4.14 Signifikansi Kriteria <i>Relapse</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	60
Tabel 4.15 Signifikansi Kriteria <i>Conflict</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	61
Tabel 4.16 Signifikansi Kriteria <i>Problems</i> terhadap Keterampilan Sosial.....	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pikir	20
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 *Scatter Plot* Hasil Uji Heteroskedasitas..... 57



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Kisi-Kisi Alat Ukur <i>Internet Gaming Disorder</i>	L-2
LAMPIRAN 2	Kisi-Kisi Alat Ukur Keterampilan Sosial.....	L-3
LAMPIRAN 3	<i>Informed Consent</i>	L-5
LAMPIRAN 4	Kuesioner.....	L-6
LAMPIRAN 5	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	L-10
LAMPIRAN 6	Gambaran Sampel.....	L-12
LAMPIRAN 7	Data Demografis.....	L-13
LAMPIRAN 8	Tabel Dasar <i>Internet Gaming Disorder</i>	L-14
LAMPIRAN 9	Tabel Dasar Keterampilan Sosial.....	L-16
LAMPIRAN 10	Hasil Pengolahan Data Uji Regresi Linear Berganda Total IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	L-17
LAMPIRAN 11	Hasil Pengolahan Data Uji Regresi Linear Sederhana Tiap Kriteria IGD terhadap Keterampilan Sosial.....	L-20
LAMPIRAN 12	Hasil Tabulasi Silang Karakteristik Responden dengan IGD.....	L-23
LAMPIRAN 13	Hasil Tabulasi Silang Karakteristik Responden dengan Keterampilan Sosial.....	L-24